VIDERE
V. 18, N. 37, JUN - DEZ. 2025
ISSN: 2177-7837

Recebido: 02/12/2023
Aprovado: 22/04/2026

Páginas: 258 - 275

DOI: 10.30612/videre.v17i36.17761

A NOVA LEI GERAL DO ESPORTE E SUAS CONSEQUÊNCIAS PARA OS ESPORTES ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE LINGUÍSTICA DO NOVO CONCEITO DE ESPORTE PARA O BRASIL

THE NEW GENERAL LAW OF SPORT AND ITS CONSEQUENCES FOR ELECTRONIC SPORTS: A LINGUISTIC ANALYSIS OF THE NEW CONCEPT OF SPORT FOR BRAZIL

LA NUEVA LEY GENERAL DEL DEPORTE Y SUS CONSECUENCIAS PARA LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS: UN ANÁLISIS LINGÜÍSTICO DEL NUEVO CONCEPTO DE DEPORTE PARA BRASIL

Lucas Marques Coutinho*
Felipe Lôbo Gomes**

*
Mestrando
Universidade Federal de Alagoas
lmcoutinho.adv@hotmail.com
OrcidID: 0009-0005-6888-9111

**
Doutor
Universidade Federal de Alagoas
filipelobo@uol.com.br
OrcidID: 0000-0003-1630-5186

RESUMO
Observando a nova disposição legal referente à prática esportiva nacional, a presente pesquisa, utilizando-se da metodologia descritiva-bibliográfica e com base nos fundamentos constitucionais e infraconstitucionais relativos à normatividade e ao desporto, tem por objetivo analisar a linguística empregada no novo conceito de esporte presente na Lei n° 14.597/2023, chamada de Lei Geral do Esporte, e suas consequências para a caracterização definitiva dos esportes eletrônicos. Para tanto, essa pesquisa abordará, inicialmente, a norma jurídica e sua interpretação, cujo conhecimento é de fundamental importância para a análise almejada, sendo, portanto, determinante para esse estudo. Em seguida, apresentaremos a conjuntura de elementos que representam os esportes eletrônicos na atualidade, momento em que será possível compreender a importância econômica e social dessa modalidade, de modo que, ao final

da exposição, será possível compreender os impactos da nova definição normativa e sua incidência no âmbito da desportividade eletrônica brasileira.
Palavras-Chave: Jogos eletrônicos; Norma jurídica; Lei geral do esporte; Direito digital; Hermenêutica jurídica.

ABSTRACT
Observing the new legal provisions regarding national sports practice, this research, using descriptive-bibliographical methodology and based on constitutional and infraconstitutional foundations related to normativity and sport, aims to analyze the linguistics employed in the new concept of sport present in Law No. 14.597/2023, called the General Sports Law, and its consequences for the definitive characterization of electronic sports. To this end, this research will initially address the legal norm and its interpretation, knowledge of which is fundamental for the desired analysis and, therefore, determinant for this study. Following this, we will present the set of elements that represent electronic sports today, at which point it will be possible to understand the economic and social importance of this modality, so that, at the end of the exposition, it will be possible to understand the impacts of the new normative definition and its incidence in the context of Brazilian electronic sports.
Keywords: Electronic games; Legal standard; General sports law; Digital law; Legal hermeneutics.

RESUMEN
Considerando las nuevas disposiciones legales relativas a la práctica deportiva nacional, esta investigación, mediante una metodología descriptiva-bibliográfica y basada en fundamentos constitucionales e infraconstitucionales relacionados con la normatividad y el deporte, busca analizar la lingüística empleada en el nuevo concepto de deporte presente en la Ley n.º 14.597/2023, denominada Ley General del Deporte, y sus consecuencias para la caracterización definitiva de los deportes electrónicos. Para ello, esta investigación abordará inicialmente la norma jurídica y su interpretación, cuyo conocimiento es fundamental para el análisis deseado y, por lo tanto, determinante para este estudio. A continuación, se presentará el conjunto de elementos que representan los deportes electrónicos en la actualidad, lo que permitirá comprender la importancia económica y social de esta modalidad, para que, al final de la exposición, se puedan comprender los impactos de la nueva definición normativa y su incidencia en el contexto de los deportes electrónicos brasileños.
Palabras Clave: Videojuegos; Normativa jurídica; Derecho deportivo general; Derecho digital; Hermenéutica jurídica.

1 INTRODUÇÃO

Na conjectura digital atual, desenvolvida desde o início do século XXI, com o aprimoramento tecnológico advindo da internet e suas concessões à sociedade, o mundo observou o nascimento de diversos aparatos com características disruptivas que alteraram o cotidiano. Em meio a tantas mudanças, o Direito busca se adaptar, agregando novos valores e concepções a regras antiquadas, cujas concepções não se enquadram mais à modernidade.

Quando os jogos eletrônicos surgiram nos anos de 1970, com patamares de promoção de uma nova forma de entretenimento, a indústria de games fomentava, sem saber, a criação futura de uma nova modalidade esportiva, os esportes eletrônicos ou esports, que posteriormente se desenvolveu como um sólido mercado econômico e desportivo, sendo reconhecido em 2020 pelo COI, Comitê Olímpico Internacional, como uma modalidade esportiva (Uol, 2023).

Entretanto, a configuração dos esportes eletrônicos como esporte no Brasil não é unanimidade no ambiente político brasileiro, haja vista o posicionamento de im-

portantes autoridades governamentais sobre o assunto, no qual expuseram o descontentamento com a colocação dos esports na categoria de esportes e afirmaram a não pretensão de investimento público no setor (Geglobo, 2023).

Diante das controversas existentes e, principalmente, após a entrada em vigor da nova Lei Geral do Esporte, a Lei 14.597/2023, que traz consigo uma nova definição de esporte, a presente pesquisa possui como proposta principal estudar e analisar a linguagem presente no art. 1°, §1 da referida lei, demonstrando os potenciais impactos para o setor desportivo eletrônico nacional.

Para tanto, a metodologia descritiva-bibliográfica será utilizada ao abordar doutrinas que acrescentam saberes relativos à interpretação normativa, sendo imprescindível compreender as questões envolvendo o conceito, a função e os reflexos da norma analisada, sendo determinante para a compreensão da incidência dessa definição para o ecossistema brasileiro de esportes eletrônicos,

Outrossim, faz-se mister esclarecer que a abordagem sobre o desporto eletrônico é vasta, e essa pesquisa se limitará a abordar sua questão conceitual presente na LGE, embora pontualmente seja necessário trazer à baila tratativas inerentes ao conjunto de elementos que o caracterizam, sendo indispensáveis, portanto, para a compreensão de sua natureza jurídica e de suas implicações decorrentes.

2 LINGUAGEM, DIREITO E DEFINIÇÕES

Trabalhar os aspectos da linguagem é tratar sobre a capacidade de comunicação humana. Para abordar o sustentáculo da sociedade moderna, precisamos compreender o significado da linguagem por trás do Direito e sua importância para a construção normativa que rege uma comunidade.

A linguagem poderia ser sistematizada em um conjunto de signos que possibilitam a comunicação humana. Essa comunicação é derivada da união entre língua e fala, sendo a primeira a representação do conjunto de signos, que podem ser imagens, comportamentos e as interações do cotidiano, e a última sendo representada como a capacidade de se expressar, tornando possível a concretização de pensamentos no mundo físico (Tomé, 2017, p.7).

Para Raimundo Bezerra Falcão (1997, p.48) a linguagem é intrínseca ao Direito, compondo-o de maneira que sua existência carece indubitavelmente da abordagem linguística utilizada na construção dos textos normativos. Ao conhecer a linguagem, abre-se margens, portanto, para tratar sobre suas funções dentro do aspecto jurídico.

As várias formas e funções derivadas da utilização da linguagem no Direito possuem o pressuposto deôntico de conduzir as ações humanas, dirigindo, influenciando ou modificando condutas. Essa modelagem social é realizada através de enunciados

prescritivos imperativos, sendo essa uma ferramenta empregada pelo Direito para atingir a finalidade de regular a conduta social (Ivo, 2015, p.525).

A linguagem prescritiva, onde os modais deônticos estão inseridos, constrói o sentido intersubjetivo modelador desenvolvido pelo legislador. Este, através da análise da conduta humana e da linguagem social, elabora enunciados com linguagem técnica fundamentais para a existência de um Direito Positivo. Concomitantemente, a Ciência do Direito busca traduzir a tecnicidade embutida na linguagem do direito positivado, utilizando-se da linguagem descritiva, e nessa perspectiva, Fabiana Tomé (2017, p. 7) pontua:

> Sendo a Ciência do Direito descritiva de uma outra linguagem – o direito positivo –, suas proposições apresentam-se como linguagem de sobrenível, metalinguagem. O objeto da reflexão científica figura, então, como linguagem-objeto, a linguagem de que se fala. São diferentes, portanto, os níveis em que se encontram as linguagens do direito positivo e da Ciência do Direito: aquela, linguagem-objeto; esta, metalinguagem.

O caráter descritivo da Ciência do Direito não interfere nas condutas materiais observadas pelo Direito Positivo. Trata-se, portanto, de uma linguagem de sobre nível, construída através da observação da linguagem-objeto. Logo, podemos dizer que a linguagem é o modo que temos para enumerar as inúmeras condutas complexas do direito, bem como para transmitir o conhecimento.

Destarte, utilizando-se da teoria comunicacional defendida por Gregorio Morchon (2005, p.19), podemos afirmar que "o direito é texto", visto que sua manifestação no mundo fático é através de um sistema de comunicação, observado, nesse ponto da pesquisa, na forma da linguagem.

Desse modo, teríamos a constituição dos enunciados sendo um resultado dos atos da sociedade, transformados pelo legislador, através da linguagem prescritiva, em texto normativo. Contudo, cabe ressaltar que essa transformação não é instantânea. Faz-se necessário observar os pressupostos: suporte físico, significado e significação, de um determinado evento, para que este, vertido de linguagem jurídica, adentre no ordenamento normativo (Esteves, 2012, p.89).

2.1 TEXTO NORMATIVO, NORMA JURÍDICA E OS LIMITES DA INTERPRETAÇÃO

Os pressupostos mencionados na subseção anterior, quais sejam: suporte físico, significado e significação, fazem parte do conjunto triádico da formação da norma jurídica. Enquanto o suporte físico representa a concreticidade existencial de um enunciado, o significado consiste na interpretação desse enunciado, agora representado como texto normativo, pelo sujeito cognoscente. Através dessa interpretação, chegamos a um conceito, ou seja, à significação, sendo essa a norma jurídica (Ivo, 2015, p.535).

Contudo, a norma jurídica não pode ser vista como representante de uma unicidade de pensamento. Hans Kelsen defende que a interpretação jurídica-científica deve evitar tal conduta, pois não há uma interpretação correta, sendo a norma detentora da característica de variabilidade interpretativa. Isso implica dizer que podem existir diversas normas jurídicas derivadas de um único suporte físico, haja vista as diferentes formas de interpretação utilizadas pelos sujeitos cognoscentes (Scarbi, 2008, p.282).

As interpretações desses sujeitos, segundo Kelsen, podem ser divididas em autênticas e não-autênticas. Enquanto a interpretação autêntica é realizada pelos detentores da aplicabilidade do direito, como o poder legislativo, judiciário e a esfera administrativa, a interpretação não-autêntica é efetivada através dos receptores particulares da norma, que a interpretam com finalidade de evitar suas sanções e produzir conhecimento científico (Kelsen, 2002).

Sobre as sanções, Paulo de Barros Carvalho (2010) subdivide as normas jurídicas em norma primária e secundária. A primeira, também chamada de endonorma, apresenta-se de maneira deôntica, prescrevendo um dever que satisfaça certa hipótese predeterminada. Diante da inobservância da norma primária, ocorre o surgimento da perinorma, ou norma secundária, que carrega consigo a prescrição sancionadora, ou seja, a providência punitiva do Estado-Juiz diante da não observação da norma primária.

Nesse sentido, Lourival Vilanova (2010) trata da norma jurídica como uma composição que deve ser encarada como uma unidade no sistema jurídico, já que haveria a desjuridicização da norma primária na ausência da norma secundária, também ocorrendo a redução da norma secundária a um instrumento sem finalidade material diante da inexistência da endonorma.

Diante da ausência de juridicidade e finalidade, estaríamos diante da perda de valor da norma, fato que acarreta o aniquilamento de sua função social. “A norma jurídica tem uma função social a desempenhar, que consiste em promover a realização dos valores fundamentais da sociedade” (Reale, 2019, p.203), não podendo, portanto, tais valores serem descartados durante a produção e interpretação normativa.

Pontua-se ainda que o aplicador do direito deve ter cautela para não corromper o direito, e por consequência, a própria norma jurídica. A construção dos enunciados possui embasamento prefixado e valores que devem ser observados durante uma interpretação. Por isso, na Ciência Jurídica, ao conceder significação àquele texto normativo, o intérprete, que utiliza fontes textuais que divergem daquelas utilizadas pelo legislador, não deve minar o direito protegido, mas sim encontrar meios para que sua utilização se adeque às suas pretensões defendidas.

Não se pode extrair, portanto, mais do que realmente existe dentro do objeto de interpretação. A concepção defendida por Osmir Globekner (2008, p. 3698) defende que a limitação da hermenêutica jurídica é algo intrínseco ao próprio direito. O autor ainda delimita a existência de dois extremos por onde devem permear a atividade de interpretação, sendo o primeiro idealizado pelos valores de segurança, certeza e auto-limitação e o segundo voltado aos ideais de justiça e legitimação da norma.

Sendo a norma uma construção derivada de um texto normativo, precisamos colocar em pauta a nova definição de esporte presente na Lei n° 14.597, a nova Lei Geral do Esporte. O art. 1°, §1 da nova lei caracteriza como esporte apenas aquelas atividades predominantemente físicas, excluindo de uma eventual interpretação os esportes eletrônicos e outros esportes modernos.

Possuindo os conhecimentos relativos ao texto e à norma, bem como a função da Ciência Jurídica frente ao Direito Positivo, iniciamos a arguição dessa pesquisa projetando até onde a hermenêutica jurídica permite uma interpretação do novo conceito presente na Lei Geral do Esporte, para fins de conhecer os potenciais impactos da não-figuração linguística dos esports no novo dispositivo legal. Para tanto, faz-se necessário conhecer o desporto digital e confrontar os aspectos limitadores presentes no novo conceito da LGE através das concepções sobre norma acrescidas durante o desenvolvimento dessa pesquisa.

3 NOÇÕES SOBRE OS ESPORTES ELETRÔNICOS

Falar sobre esporte eletrônico é falar de jogos eletrônicos. Sua ligação é indissociável, dado a ligação perpétua entre seus elementos digitais e a consistência evolutiva de ambos. Para compreender a essência temática do debate, sendo esse um assunto relativamente novo para o Direito brasileiro, faz-se necessário recorrer brevemente ao processo de evolução dos games, que eclodiu na existência dos esports e suas eventuais discussões.

Na década de 1970 os games surgiam, lançando-se ao mundo e ganhando destaque através dos jogos arcades, aparelhos eletrônicos em formato de caixa que podiam ser definidos como “uma plataforma eletrônica que permite ao usuário acessar um jogo eletrônico específico, normalmente ao custo de algumas moedas – inseridas na própria máquina” (Pereira, 2014, p.11).

O potencial lucrativo do setor chamou a atenção de grandes empresas do ramo tecnológico, bem como proporcionou o surgimento de diversas marcas voltadas exclusivamente ao desenvolvimento da indústria de games. Logo, as máquinas arcade ganharam a companhia dos videogames caseiros, popularmente difundidos como a oportunidade de levar o entretenimento proporcionado pelos jogos para dentro de casa.

Devido à grande quantidade de produções em um curto período, a saturação do setor ocorreu ainda nos anos de 1980. Esse declínio prematuro, ligado a condições de mercado e principalmente devido à grande concorrência derivada da comercialização dos primeiros computadores pessoais, ocasionou o evento conhecido como *Video Games Crash,* evento de proporções catastróficas para diversas produtoras de jogos da época (Genova, 2010).

A indústria se recuperou apenas em 1990, voltando a crescer devido ao desenvolvimento tecnológico promovido pela popularização da internet. Já no início do século XXI, com conexões mais potentes, o surgimento de competições profissionais abriu possibilidades para a qualificação de equipes e jogadores que alimentam a indústria anualmente, com competições e conteúdos diversos ligados às suas respectivas modalidades digitais.

No Brasil, o interesse de 70,1% dos jogadores nos esports reflete a tendência do país em produzir competições altamente atrativas ao público. Vale ressaltar que de acordo com a Pesquisa Game Brasil, que realiza estudos sobre o comportamento dos jogadores no país desde 2013, estima-se que 48,8% dos brasileiros também possuem o costume de participar de competições amadoras ou profissionais (Justen, 2023).

3.1 A CONCEITUAÇÃO DOS ESPORTS

O conceito de esportes eletrônicos carrega consigo as premissas definitórias que caracterizam os jogos eletrônicos por esses serem a base de sua existência, afinal, sem jogo eletrônico não existiria esporte eletrônico. Encontramos, portanto, a digitalidade aplicada a simuladores de esportes tradicionais, de jogos de estratégia, a jogos de confronto e até mesmo de memória, nos quais o jogador é estimulado a competir contra à máquina ou contra outros jogadores.

A competição é a principal característica dos esportes eletrônicos, e por meio dela as modalidades digitais se afastam, ainda que minimamente, da ideia inicial de games voltados para o entretenimento e para consumo. Aqui, encontramos profissionais que possuem rotina de treinamentos e atendem a valores esportivos, possuindo vínculos profissionais, remunerações e contratos (Coutinho, 2025).

Nesse sentido, é importante pontuar que não apenas novas profissões surgiram, a exemplo dos *Casters,* uma espécie de narrador ou comentarista das competições e os *Streamers,* que trabalham diretamente com um jogo específico, mas também vários profissionais de outros segmentos profissionais adquiriram novos polos profissionais, como os formados em Marketing, Administração, Nutrição e Jornalismo (Bratepixe Junior, 2021, p. 66):

> Não se trata apenas de uma modalidade criada e desenvolvida dentro de um gênero de esporte, e, sim, uma nova economia com independência de atuação e formas de desenvolvimento de atividades que envolvem todo um ecossistema de geração de atividades, profissões e setores ligados direta e indiretamente ao seu desenvolvimento.

A geração de novos empregos nos esports possui semelhança com as contratações de profissionais de outras áreas existentes em grandes equipes esportivas no Brasil, a diferença é que enquanto os esportes tradicionais se adaptam aos recursos tecnológicos, o esporte eletrônico nasce com a tecnologia, sendo essa sua característica intrínseca (Bratepixe Junior, 2023). Essa particularidade, no entanto, reforça a necessidade de sua delimitação estrutural no âmbito jurídico, dado a necessidade de consolidação profissional daqueles que atuam em profissões que se originaram nas competições digitais.

Destarte, embora diversas tentativas de regulação tenham ocorrido ao longo de uma década, formulando diferentes conceitos, abrangentes e restritivos, até o presente momento, na legislação brasileira, não há uma definição legal sobre o conceito de esportes eletrônicos. No entanto, estudando sistematicamente a doutrina existente e os Projetos de Lei elaborados e discutidos ao longo da última década sobre a mencionada temática regulatória, os esports podem ser conceituados da seguinte forma (Coutinho, 2025, p. 35):

> Os eSports no Brasil podem ser definidos como um conjunto de modalidades esportivas digitais que possuem como característica a competitividade de seus praticantes, cuja prática é exercida mediante o emprego de tecnologias da informação e comunicação e que demandam de seus profissionais, considerados atletas, esforços de natureza cognitiva e física, em disputas individuais ou coletivas.

Não obstante, a evolução gradual da produção científica brasileira sobre a temática esportiva eletrônica fomenta a existência de outras abordagens conceituais sobre os esports, ainda que suas bases definidoras doutrinárias, vinculadas a sua própria historicidade e desenvolvimento como uma modalidade esportiva, permaneçam inalteradas.

Nesse teor, outros doutrinadores acrescem ou subtraem do conceito mencionado, mantendo um vínculo intrínseco com os atributos desportivos existentes nas modalidades digitais, tais quais como a já mencionada competitividade, a vinculação trabalhista de seus profissionais e, também, a existência de regras profissionais estabelecidas para as competições disputadas (Zwicker, 2021).

Uma futura configuração regulatória oficial para os esports servirá como um pilar para a concretização de um conceito formalmente aplicável ao desporto eletrônico brasileiro, enquanto isso, os embaraços derivados do novo conceito da Lei Geral do Esporte põem em risco a segurança jurídica de seus profissionais ao suscitar incertezas quanto à natureza das modalidades digitais.

3.2 O MERCADO DE JOGOS E SEU IMPACTO ECONÔMICO

É possível observar o impacto do desenvolvimento desse setor nos números de arrecadação. O último relatório aponta que em 2025, o setor alcançou a marca de US$ 195,6 bilhões de dólares (Multiplayer, 2025), sendo o Brasil responsável por mais de US$ 1,4 bilhões de dólares desde 2021, sendo o maior mercado da américa latina desde então, com projeções de dobrar esses valores até o ano de 2026, chegando à casa dos 13 bilhões de reais (Uol, 2022).

Concomitantemente à evolução dos jogos eletrônicos, o mercado de esports carrega consigo o desenvolvimento da indústria de games. Certamente, sendo derivado desta, como já explicado, o mercado em volta do desporto digital vai além de médias de público em arenas, quando as competições são realizadas presencialmente, ou da arrecadação derivada de patrocínios, ações comumente associadas à arrecadação de esportes tradicionais, como o futebol.

No aspecto dos esports, o somatório de vendas de acessórios de desempenho, como fones de ouvido, controles, teclados e mouses, faz parte dos números registrados, assim como a venda dos jogos. Os esportes eletrônicos, portanto, funcionam como um marketing na promoção de diversos produtos ligados àquele ambiente, sendo fundamental para o crescimento do setor geral de jogos eletrônicos.

Nessa perspectiva, os jogos para celulares smartphones, conhecidos como "jogos mobile", são os grandes responsáveis pela entrada de novos usuários nas plataformas de jogos devido à "facilidade e acessibilidade de se estar jogando em poucos minutos, dado que a maioria das pessoas tem acesso a celulares, os jogos se tornam cada vez mais populares e atraindo cada vez mais pessoas" (Giles; Póvoas; Marcondes *et al*, 2023).

A dinâmica mercadológica proporcionada pelos jogos eletrônicos também envolve a venda de produtos reais através dos próprios jogos digitais. A empresa brasileira O Boticário e a americana McDonald's já promoveram, em determinados jogos, QR Codes, para que o jogador interaja e, caso queira, compre seus produtos (Giles; Póvoas; Marcondes *et al*, 2023).

Nesse mesmo caminho, as indústrias do entretenimento se renderam aos jogos. O potencial atrativo dos games iniciou a tendência adaptativa de franquias populares de jogos para os cinemas, a exemplo Resident Evil, que possui uma série de filmes que foram exibidos no cinema, Cyberpunk Edgerunners pela Netflix e The Last of Us pela HBO Max, que cativam os telespectadores nos streamings de filmes e séries. Esses dados dão suporte ao estudo realizado pela TechNET Immersive, que apontam para a tendência registrada desde 2021 de superação da receita adquirida pelos jogos eletrônicos em comparação às indústrias cinematográficas e musicais juntas (Canaltech, 2021).

A indústria dos esports é gigantesca, explorar ilimitadamente seus fundamentos para essa pesquisa ofuscaria a problemática debatida. Dessa forma, a exposição dos aspectos mais proeminentes funciona como método para clarear os fundamentos que envolvem o estudo do desporto virtual e a importância de sua abordagem na perspectiva proposta neste estudo.

4 LGE, INTERPRETAÇÃO E SUA APLICAÇÃO NO CONTEXTO DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

A Lei Geral do Esporte, promulgada em 14 de junho de 2023, trouxe à baila a união de diversos dispositivos legais referentes ao desporto brasileiro. Sua função, além de atualizar a legislação desportiva nacional em diversos pontos, determinou novos investimentos nos esportes por parte dos entes federados, formalizando uma nova etapa no desenvolvimento dos atletas brasileiros.

Entretanto, o texto da norma, inicialmente, não foi aceito por unanimidade na comunidade esportiva, havendo protestos por parte dos atletas dos esportes tradicionais em virtude da perda de direitos e garantias trabalhistas (Rizzo, 2023). No âmbito do desporto digital, a nova legislação removeu a disposição, até então existente, sobre os esports no último veto antes da promulgação do texto final. Além do mais, o emprego de palavras no novo conceito de esporte, presente no art. 1°, §1, acabou limitando intepretações que visam à incorporação dos esports como esporte, dispondo:

> Art. 1º É instituída a Lei Geral do Esporte, que dispõe sobre o Sistema Nacional do Esporte (Sinesp) e o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Esportivos (SNIIE), a ordem econômica esportiva, a integridade esportiva e o Plano Nacional pela Cultura de Paz no Esporte.
>
> § 1º Entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento. (BRASIL, 2023a)

Em um aspecto geral, o novo conceito de esporte como "atividade predominantemente física" aporta discussões que vão além desta pesquisa, como por exemplo, a exclusão de modalidades de esporte já consolidadas, como o Xadrez, e até mesmo de modalidades olímpicas, a exemplo do tiro esportivo, da caracterização como esporte no Brasil (Targino, 2023). Ambas as modalidades, assim como os esports, utilizam de pouca movimentação física, sendo o aspecto intelectual voltado ao raciocínio e à precisão dos atletas determinantes para a categoria.

Por conseguinte, ao abordar o novo conceito da LGE, principalmente no que diz respeito à "atividade predominantemente física", precisamos compreender que, quando o legislador opera determinada palavra na produção do texto normativo, ocorre, por consequência, a transmissão de seu critério de uso para uma eventual interpretação.

Esse critério é abordado por Daniel Mendonça como uma característica que determina a função básica da definição, sendo sua premissa revelar os personagens principais da estrutura de um conceito. Mendonça (2009, p. 112) conclui que "*Las definiciones del legislador son normas que obligan a todos los que usan y aplican las normas jurídicas a usar tales definiciones*". Dessa forma, o intérprete estaria condicionado a compreender as expressões utilizadas pelo legislador para não desviar a norma para um sentido diverso de sua criação.

Seguindo esse raciocínio, Alchourrón e Bulygin (1991, p. 442) apontam para a definição como sendo fundamento do objeto de direito legislado, reunindo características essenciais ou definitórias, para que o termo definido seja aplicado. Contudo, ambos os autores questionam o sentido único que pode ser atribuído a uma expressão linguística, visto a mutabilidade do direito, que busca se adequar às mudanças sociais através das alterações de entendimento acerca do objeto da norma, sendo, portanto, impossível considerar a inalterabilidade do sentido de uma palavra dentro de determinado contexto histórico.

Logo, levando-se em consideração a contemporaneidade durante a produção normativa, é necessário indagar aos congressistas do porquê os esportes eletrônicos não figurarem no texto final da nova lei, haja vista que no mesmo período de feitura do texto normativo da LGE, em 2017, iniciou-se um forte movimento de regulamentação dos esportes eletrônicos através do Projeto de Lei 383/17.

Caso o legislador pátrio, durante a produção do novo conceito de esporte, possuísse a pretensão de atribuir outro sentido, senão menos excludente, que "atividade predominantemente física", ele poderia utilizar do próprio dispositivo para dar exemplos que indicassem o sentido da expressão utilizada (Alchourrón; Bulygin, 1991, p.447), não dando aberturas para interpretações distintas que podem potencializar o afastamento da caracterização dos esports como um esporte no Brasil.

4.1 O POTENCIAL DANO DO NOVO CONCEITO DE ESPORTE

O tema de jogos eletrônicos sempre desencadeou diversas discussões no Brasil, sobretudo quando precedido de catástrofes criminais, como os massacres escolares. Quando esses crimes acontecem, por exemplo, o jornalismo investigativo, buscando alimentar os espectadores com mais informações, associa o comportamento do criminoso aos jogos eletrônicos, desencadeando uma série de interpretações negativas e infundadas sobre o universo dos games.

A precipitação na divulgação dessas informações revela-se corrosiva ao crescimento do setor. Autoridades, como o presidente da república (Geglobo, 2023), acabam por tomar tais informações como verdadeiras, estimulando a ignorância e o precon-

ceito contra os jogos eletrônicos, desencadeando potenciais medidas restritivas que podem enfraquecer a indústria nacional (Metrópoles, 2023).

Seguindo a mesma linha de raciocínio, a lei n° 14.597/2023, através do conceito de esporte, acaba, ainda que indiretamente, fomentando o estigma negativo dos games. A precarização da produção normativa ao não tratar sobre os esports acrescenta mais uma incongruência ao sistema de normativo brasileiro, em razão de criar uma lei com foco no desenvolvimento desportivo ao mesmo tempo que ignora uma nova modalidade. E não apenas o setor é depreciado, como seus atletas são prejudicados.

Ao não considerar o desporto digital como um esporte, como fez a ex-ministra do esporte Ana Mozer (Geglobo, 2023), atletas das modalidades digitais não podem usufruir de programas de benefícios estatais, como o Bolsa Atleta, auxílio essencial para o desenvolvimento dos esportistas. Com isso, os profissionais da área são forçados a complementar suas rendas com trabalhos diversificados, não focando plenamente no desenvolvimento de suas habilidades.

Ao negar o caráter desportivo aos esports, o legislador pátrio impacta todo o investimento no setor nacional. Há, portanto, a precarização da cadeia de produção de jogos nacionais, onde as empresas desenvolvedoras encontram poucos incentivos para continuar produzindo seus games. O dano também pode ser observado no que se refere à proteção jurídica dos jogadores profissionais, que são supridos por legislações subsidiárias quando seus direitos são violados (Arkade, 2023).

A exclusão também atrapalha outros setores da indústria brasileira, como o turismo, já que grandes campeonatos internacionais são realizados no Brasil. Doravante, o Brasil acaba por se efetivar como país espectador no mundo jurídico e desportivo, indo na contramão de países como Japão, China, Coreia do Sul, Rússia e Finlândia, que não apenas consideram o esports como um esporte, mas também regulamentaram a prática desportiva, concedendo visibilidade e benefícios para seus atletas digitais. (Arkade, 2023).

A ausência de legislação sobre o desporto digital também acaba refletindo na escassez científica sobre o tema no Brasil. Conhecer mais sobre o desporto digital, principalmente diante de repetidas difamações ao setor, é essencial para a mudança dos paradigmas que foram instituídos de forma negligente ao longo do tempo. Estímulos a pesquisas nessa área, portanto, caracterizam um avanço geral do Brasil na abordagem do tema.

4.2 OS ESPORTES ELETRÔNICOS AINDA PODEM SER CONSIDERADOS UM ESPORTE NO BRASIL?

Apesar da nova barreira interpretativa criada através da Lei Geral do Esporte, é inegável que a regulamentação dos esportes eletrônicos é um tema de interesse do go-

verno brasileiro. As tratativas iniciadas em 2015, através do PL n° 3450/15, e posteriormente em 2017, com o PL n° 7747/17, visavam a inclusão dos esports na lei n° 9615/98, a Lei Pelé, que tratava isoladamente das normas do desporto no Brasil.

Posteriormente, o Projeto de Lei n° 383/17 surgiu como uma alternativa de legislação especial para o setor. Seu texto era mais robusto, carrega não apenas o conceito do desporto virtual, mas também seus princípios e formas de gerência. Contudo, diversas polêmicas foram levantadas devido a restrições de modalidades, que, na visão dos legisladores, apresentavam conteúdo "violento". Além disso, a concessão da organização de campeonatos a federações e confederações não foi aceita pelos profissionais da área (Coutinho; Rodrigues, 2023, p. 154).

Nesse período, os esportes eletrônicos, através da interpretação do texto da Lei Pelé, poderiam ser enquadrados como esporte para fins legais no Brasil. O art. 1° e seus parágrafos abrem margens para a inclusão de novas modalidades desportivas no conceito de esporte, ao tratar das práticas não-formais do desporto. Esse artigo segue os mesmos fundamentos do art. 217 da Constituição Federal de 1988, que trata como um dever do estado brasileiro o fomento às práticas esportivas, sendo elas formais ou não-formais.

Ainda na Lei Pelé, o art. 9°, §2 atribui elementos caracterizadores de um esporte, sendo estes a competitividade, a existência de regras pré-estabelecidas, que dão identidade àquela modalidade, e a liberdade de prática, inclusive em ambiente diferenciado. Todos esses elementos estão presentes nos esportes eletrônicos (Zwicker, 2021, p.29).

O Estatuto do Conselho Federal de Educação Física também concede aberturas para o enquadramento dos esports como esporte. Segundo disposto no art. 10, §2, considera-se atividade física aquela proveniente de jogos, sendo modalidades esportivas aquelas oriundas do lazer e de atividades recreativas, e como vimos no início desta pesquisa, os esportes eletrônicos são derivados dos jogos eletrônicos, que possuem a finalidade de promover o entretenimento dos jogadores.

O Conselho também menciona a promoção do bem-estar dos praticantes, bem como o favorecimento da atividade física no desenvolvimento da saúde e da educação. Desde 1998, os jogos eletrônicos são utilizados no tratamento de doenças psicológicas e físicas, auxiliando no desenvolvimento da coordenação motora de seus jogadores (K. Dill; J. Dill, 1998). A promoção do bem-estar é outro fator presente, uma pesquisa feita em larga escala na Universidade de Oxford concluiu sobre a prevalência de sensações de bem-estar em jogadores dos Estados Unidos, Canadá e Reino Unido (Johannes; Vuorre, 2021).

Na educação, os jogos eletrônicos estão sendo utilizados no desenvolvimento de habilidades dos alunos, como trabalho em equipe, liderança e comunicação, bem como auxilia na construção de pensamentos lógicos e estratégicos. Aproveitando-se do cenário desportivo digital, uma escola japonesa também usufrui dos mecanismos dos esports para estimular alunos, que enfrentam problemas de desestímulo e bullying, a retornarem para as salas de aula e concluírem seus estudos (Shine, 2023).

Como pudemos observar, os esportes eletrônicos se enquadram em vários pontos do sistema normativo brasileiro, o que reforça a omissão do legislador pátrio em não observar tais pontos na feitura do novo conceito de esporte presente na Lei Geral do Esporte. Ademais, levando-se em consideração que a Lei Pelé não foi revogada com a vigência da LGE, os dois dispositivos regem atualmente o desporto nacional, sendo, assim, os esportes eletrônicos considerados como esporte pela lei.

5 CONCLUSÃO

A positivação de um direito permite que ele entre para a história, possibilitando sua mutabilidade através do tempo e das mudanças de concepções sociais. A opção legislativa pelo emprego linguístico excludente deflagra a improficiência legislativa no estudo e na produção do conceito de desporto na Lei Geral do Esporte, na qual não foram considerados os reflexos da nova definição para o setor desportivo eletrônico.

Ao demarcar os esportes brasileiros por meio de critérios que aduzem a certo tipo de restrição, a Lei Geral do Esporte acaba por influenciar negativamente a percepção do reconhecimento dos esports como uma modalidade desportiva no país, ocasionando atrasos na formulação de políticas públicas que poderiam tanto assegurar juridicamente seus profissionais como democratizar sua prática para aqueles que possuem interesse na modalidade, mas que não possuem meios para praticá-la.

No que pese a perspectiva linguística, certas terminologias utilizadas pelo legislador possuem o condão de incluir ou excluir certas perspectivas dentro do Ordenamento Jurídico, e, no caso apresentado neste estudo, a ausência de uma construção definitória abrangente gera insegurança quanto à natureza desportiva das modalidades digitais, cenário que distancia, inclusive, o próprio legislador do ideal de fomento de atividades esportivas, formais e informais, presentes na Constituição Brasileira de 1988.

Apesar da existência de projetos regulatórios para os esports, que poderiam esclarecer e afastar obstáculos ao desenvolvimento dos esportes eletrônicos no país, a vaguidade jurídica que circunda a definição que permeia no Brasil permite um cenário de incerteza, abrindo espaço para prejulgamentos e interpretações negativas direcionadas ao setor, cujo eventuais impactos impõem a necessidade de observação e aprofundamento científico destinados a examinar suas problemáticas decorrentes,

servindo esta pesquisa, portanto, como um suporte inicial com fulcro no desvendar dessas intercorrências.

REFERÊNCIAS

ALCHOURRÓN, Carlos Eduardo; BULYGIN, Eugenio. **Análisis lógico y derecho**. Centro de Estudios Constitucionales, Madrid, 1991, p.442.

ARKADE. **Para advogado, negar o caráter de esporte aos eSports é ir "na contramão do mundo"**. 2023. Disponível em: https://www.arkade.com.br/para-advogado-negar-o-carater-de-esporte-aos-esports-e-ir-na-contramao-do-mundo/ Acesso em: 09/08/2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Lei n° 14.597**, de 14 de junho de 2023. Institui a Lei Geral do Esporte. 2023. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14597.htm Acesso em: 07/08/2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n° 77/2022.** Regulamenta o exercício da atividade esportiva eletrônica no Brasil. 2022. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao/?idProposicao=2313858 Acesso em: 28/07/2023.

BRATEXIPE JUNIOR, Antônio Carlos. **Introdução ao estudo do esports law:** o direito do esporte eletrônico. São Paulo: Leme, 2021.

CANALTECH. **Mercado de games agora vale mais que de música e cinema juntas.** 2022. Disponível em: https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/ Acesso em: 23/03/2023.

CARVALHO, Paulo de Barros. **Para uma teoria da norma jurídica:** Da teoria da norma à regra-matriz de incidência tributária. Instituto Brasileiro de Estudos Tributários, 2019, p.15.

CONFEF. **Estatuto do Conselho Federal de Educação Física**. Publicada no D.O.U. nº 29, em 10 de fevereiro de 2022, Seção 1 - Pág. 128.

COUTINHO, Lucas Marques. **A Regulação dos Esportes Eletrônicos no Brasil**: Proposta regulatória e análise do cenário nacional. São Paulo: Editora Dialética, 2025.148 p. 148.

COUTINHO, Lucas Marques, RODRIGUES, Ricardo Schneider. **A regulação do esporte eletrônico no Brasil:** análise do Projeto de Lei 383/17 na perspectiva da liberdade econômica. Revista Digital De Direito Administrativo. 10(1), 134-161. 2023.

DILL, Karen S. DILL, Jody C. **Video game violence:** A review of the empirical literature. In: Aggression and Violent Behavior. A Review Journal. v.3, 1998, p. 407-428. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1359178997000013 Acesso em: 10/08/2023.

ESTEVES, Jean Soldi. **A Linguagem e o método na ciência do direito e suas inflexões na interpretação do negócio jurídico**. Revista do Tribunal Regional do Trabalho da 15ª Região, n. 40, 2012, p.89

FALCÃO, Raimundo Bezerra. **Hermenêutica**. São Paulo: Malheiros, 1997, p.48.

GEGLOBO. **Lula critica jogos de tiro em discurso: "resulta nessa violência".** 2023. Disponível em: https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/04/18/lula-critica-videogames-em-discurso-resulta-nessa-violencia.ghtml Acesso em: 09/08/2023.

GEGLOBO. **Ministra Ana Mozer diz que esports não são esportes**. 2023.Disponível em: https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/10/ministra-ana-moser-diz-que-esports-nao-sao-esporte.ghtml. Acesso em: 19/07/2023.

GEGLOBO. **Valorant: Sentinels confirma contratação de Sacy e pANcada**. 2022. Disponível em: https://ge.globo.com/esports/valorant/noticia/2022/10/15/valorant-sentinels-confirma-contratacao-de-sacy-e-pancada.ghtml Acesso em: 07/08/2023.

GILES, Daniel Castro; PÓVOAS, Pedro Garcia; MARCONDES, Richard Leite; NASCIMENTO, Vinicius Fraga; COSTA, Tonny Robert Martins da**. A evolução financeira no mercado de jogos eletrônicos.** Repositório Universitário da Ânima. 2021. Disponível em: https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/18337 Acesso em: 28/07/2023.

GLOBEKNER, Osmir Antônio. **Limites da Interpretação Jurídica**. In: XVII Encontro Preparatório para Congresso Nacional do CONPEDI. Florianópolis/SC: Fundação Boiteux, 2008, p. 3698-3717.

IVO, Gabriel. **O direito e a sua linguagem**. XII CONGRESSO INDB. Instituto Brasileiro de Estudos Tributários, 2015, p.525.

KELSEN, Hans. **Was ist die reine Rechtslehre?** Trad.: Ernesto Garzón Valdés. ¿Qué es la Teoría Pura del derecho? México, BÉFDP, 2002.

MENDONCA, Daniel. **Las claves del derecho**. Gesida Editorial, Barcelona, 2009.

MORCHON, Gregorio Robles. **O direito como texto**: quatro estudos de teoria comunicacional do direito. Trad. por Roberto Barbosa Alves. Barueri: Manole, 2005, p.19.

MULTIPLAYER. **Il mercato videoludico è cresciuto nel 2025 frazie ai servizi ma sono crollagi gli investimenti.** 2025. Disponível em: https://multiplayer.it/notizie/il-mercato-videoludico-e-cresciuto-nel-2025-grazie-ai-servizi-ma-sono-crollati-gli-investimenti.html Acesso em: 19/02/2025.

OLIVEIRA, Gabriel. **COI anuncia evento olímpico de esports; veja games em disputa.** 2023. Disponível em: https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/03/01/coi-anuncia-evento-olimpico-de-esports-veja-games-em-disputa.ghtml Acesso em: 19/07/2023.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais**. Monografia (Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) - Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2014, p.11.

REALE, Miguel. **Lições preliminares de direito**. 30ª ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019, p.203.

RIZZO, Marcel. **Copa do Brasil: Porque jogadores colocam a mão na boca antes dos jogos**. 2023. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/copa-do-brasil-por-que-jogadores-colocaram-a-mao-na-boca-antes-dos-jogos/ Acesso em: 07/08/2023.

SGARBI, Adrian. **Hans Kelsen e a interpretação jurídica**. Novos Estudos Jurídicos, Itajaí (SC), v. 10, n. 2, p. 277–292, 2008.

SHINE, Ian. **Esports are being taught in schools. Could they give students useful workplace skills?** 2023. Disponível em: https://www.weforum.org/agenda/2023/03/esports-on-educational-curriculums-teach-skills/ Acesso em: 10/08/2023.

TARGINO, Victor. **eSports e a nova lei geral do esporte.** 2023. Disponível em: https://leiemcampo.com.br/esports-e-a-nova-lei-geral-do-esporte/ Acesso em: 07/08/2023.

TOMÉ, Fabiana Del Padre. **Linguagem no direito.** Enciclopédia jurídica da PUC-SP. Celso Fernandes Campilongo, Alvaro de Azevedo Gonzaga e André Luiz Freire (coords.). Tomo: Teoria Geral e Filosofia do Direito. 1ª edição. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017.

UOL. **COI reconhece eSports como esporte. Mas caminho Olímpico segue distante**. 2020. Disponível em: https://www.uol.com.br/esporte/colunas/lei-em-campo/2020/04/26/coi-reconhece-esport-como-esporte-mas-caminho-olimpico-segue-distante.htm Acesso em: 19/07/2023.

UOL. **Exclusivo: em quatro anos, mercado de games e eSports deve dobrar no Brasil.** 2022. Disponível em: https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/12/02/exclusivo-mercado-de-games-e-esports-deve-dobrar-no-brasil-em-quatro-anos.htm Acesso em: 21/06/2023.

VILANOVA, Lourival. **As estruturas lógicas e o sistema de direito positivo**. 4. ed. São Paulo: Noeses, 2010.

ZWICKER, Helio Tadeu Brogna Coelho. **Direito e eSports: conheça a nova era do direito digital**. Obra Independente, São Paulo, 2021.